**Применение инновационных технологий на уроках вязания**

В Большом энциклопедическом словаре понятие игры изложено следующим образом: «Игра – вид непродуктивной деятельности, мотив которой заключается не в ее результатах, а в самом процессе. Имеет важное значение в воспитании, обучении и развитии детей как средство психологической подготовки к будущим жизненным ситуациям». Таким образом, игра как отраженная модель поведения, проявления и развития сложных самоорганизующихся систем включает в себя различные сценарии жизни, в которых заложены основы саморазвития и самовыражения. Выделяют **следующие функции игры:**
• социокультурная (игра – сильнейшее средство социализации ребенка, включающее в себя как социально-контролируемые процессы целенаправленного воздействия на становление личности, усвоение детьми знаний, духовных ценностей и норм, присущих обществу, так и стихийные процессы, влияющие на формирование ребенка);
• межнациональная коммуникация (игры дают возможность моделировать разные ситуации жизни, искать выход из конфликтов, не прибегая к агрессивности, учат разнообразию эмоций в восприятии всего существующего в жизни);
• самореализация ребенка в игре (игра позволяет с одной стороны, построить и проверить проект снятия конкретных жизненных затруднений в практике ребенка, с другой–выявить недостаточность опыта);
• коммуникативная (любое игровое общество - коллектив, выступающий применительно к каждому игроку как организующее и коммуникативное начало, имеющее огромное качество коммуникативных связей);
• диагностическая (игра обладает предсказательностью, она диагностичнее, чем любая другая деятельность человека);
• игротерапевтическая (игра может быть и должна быть использована для преодоления различных трудностей, возникающих у ребенка в поведении, в общении с окружающими, в учении);
• коррекционная (игра закрепляет приобретенные способности как внеситуативные);
• развлекательная (игра – единственная деятельность, которая выводит ребенка за рамки его непосредственного опыта, и любое место, занимаемое им в игре, уникально).
Таким образом, игра - это особый вид деятельности, так как во-первых, в ходе игровой деятельности личность упражняется и развивается, во-вторых, игра дает возможность каждому воспитаннику приблизится к миру взрослых в некоторой степени подготовленным, овладевая познавательной, трудовой, спортивной и др. деятельностями, в-третьих, игра самый демократичный вид деятельности, в которой равенство гарантируется ролевым распределением. В условиях образовательно-воспитательного процесса игра приводит к ряду методических выводов: в любой игре присутствуют правила игры, в каждом определенном правиле заключается цель, а так же элементы импровизации при выборе оптимального варианта действий в жестких условиях.
**Функции игры**
• развлекательная (это основная функция игры - развлечь, доставить довольствие, воодушевить, пробудить интерес);
• коммуникативная: освоение диалектики общения;
• самореализация в игре как полигоне человеческой практики;
• игротерапевтическая: преодоление различных трудностей, возникающих в других видах жизнедеятельности;
• диагностическая: выявление отклонений от нормативного поведения, самопознание в процессе игры;
• функция коррекции: внесение позитивных изменений в структуру личностных показателей;
• межнациональная коммуникация: усвоение единых для всех людей социально-культурных ценностей;
• функция социализации: включение в систему общественных отношений, усвоение норм человеческого общежития.
**Четыре главные черты присущие игре**
• свободная развивающая деятельность, предпринимаемая лишь по желанию ребенка, ради удовольствия от самого процесса деятельности, а не только от результата (процедурное удовольствие);
• творческий, в значительной мере импровизационный, очень активный характер этой деятельности («поле творчества»);
• эмоциональная приподнятость деятельности, соперничество, состязательность, конкуренция, аттракция. (чувственная природа игры, «эмоциональное напряжение»);
• наличие прямых или косвенных правил, отражающих содержание игры, логическую и временную последовательность ее развития.
**Структура игры как деятельности** –
• Целеполагание,
• планирование,
• реализация цели,
• анализ результатов, в которых личность полностью реализует себя как субъект.
**Структура игры как процесс** –
• роли, взятые на себя играющими;
• игровые действия как средство реализации этих ролей;
• игровое употребление предметов, т.е. замещение реальных вещей игровыми, условными;
• реальные отношения между играющими;
• сюжет (содержание) — область действительности, условно воспроизводимая в игре.
**Игра как метод обучения**
• в качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета;
• как элементы (иногда весьма существенные) более обширной технологии;
• в качестве урока (занятия) или его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля);
Понятие «игровые педагогические технологии» включает достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр. В отличие от игр вообще педагогическая игра обладает существенным признаком — четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью.

**По характеру педагогического процесса выделяются следующие группы игр:**
обучающие, тренировочные, контролирующие и обобщающие;
познавательные, воспитательные, развивающие;
репродуктивные, продуктивные, творческие;
коммуникативные, диагностические, профориентационные, психотехнические и др.
Типология педагогических игр по характеру игровой методике
предметные,
сюжетные,
ролевые,
деловые,
имитационные
игры-драматизации
Специфику игровой технологии в значительной степени определяет игровая среда: различают игры с предметами и без предметов, настольные, комнатные, уличные, на местности, компьютерные и с ТСО, а также с различны ми средствами передвижения.
На моих занятиях с воспитанниками я очень много играю. Любой ребёнок маленький или большой любит весело играя провести время, а особенно во время игровых пауз – воспитанники активно принимают участие, тем более такой вид деятельности как вязание очень утомляет, устают пальчики, затекает спинка, болят глазки и ребятам только стоит сказать за игры, как они уже готовы отправиться в увлекательную страну игр. Иногда я провожу такие уроки как посиделки – использую спокойные игры, игры – соревнования, ну, а во основном воспитанники обожают подвижные, музыкальные ,предметные, так например у меня в телефоне есть их любимые «Фиксики» и «Ёлочки - пенёчки», но после таких игр очень тяжело усадить детвору на места, поэтому я комбинирую, сначала подвижную, музыкальную, а вот потом спокойную. После таких пауз, ребята снова готовы отправиться трудиться, познавая мир вязания.

 **Технология педагогических мастерских**

 Важно новые знания присоединять к тому, что ребенок уже знает. Учиться - значит придумывать. Мастерская, как инновационная технология, является альтернативой традиционным педагогическим технологиям, поскольку предполагает совершенно иной подход к структуре урока, формам подачи учебного материала, оценки деятельности учащихся. Данная технология требует, прежде всего, гуманистической философии учителя, в основе которой – личностно ориентированный подход к ребенку, развитие его индивидуальности. В педагогической мастерской меняются традиционные роли учителя и учащихся – здесь они равноправные соучастники творческого процесса. Учитель является ведущим, «мастером», который организовывает, разворачивает творческий процесс, принимает участие в нем, а не передает свои знания незнающему и не умеющему ученику. Учащиеся отрываются от столь привычного для урока ориентира как соответствие замыслу учителя, угадывание его желаний, высказывание ожидаемых им ответов. И если основной принцип традиционного урока: делай как я, делай лучше меня, то закон мастерской: делай по-своему, исходя из своих способностей, интересов и личного опыта. В мастерской дети начинают прислушиваться к самим себе, постигать свой внутренний мир, учатся понимать себя. Происходит осмысление законов человеческого бытия, самооценка собственных действий, результатов. Эта важная особенность мастерской позволяет считать ее рефлексивной технологией, так как в ней у учащихся зарождается потребность в знаниях о самих себе. Педагогическая мастерская является так же интегративной технологией, так как соединяет игровые, исследовательские и проблемные виды деятельности, позволяет устанавливать межпредметные связи, формировать обобщенные способы познания. Само название «мастерская» предполагает, что конечная цель такого урока – образовательные продукты учеников, творческие работы рефлексивного характера, которые могут быть представлены в разных формах: сочинения, рисунки, поделки, схемы, символы, тексты, ответы на свои вопросы, возникшие в ходе мастерской. Участники мастерской могут, используя имеющиеся у них знания и навыки, дружно работая в поисковых группах (4-6 человек), самостоятельно вывести, «открыть» орфографическое правило, закон, определение. Однако истинным результатом деятельности мастерской является внутреннее, личностное развитие ребенка. Под ним понимается овладение школьниками коммуникативной и рефлексивной культурой; интеллектуальными технологиями; формирование готовности учащихся к пересмотру своих суждений в свете убедительных аргументов в пользу такого пересмотра. К критериям оценки результативности технологии относят: овладение учениками общеинтеллектуальными способами деятельности; развитие способности к рефлексии, сформированность коммуникативной культуры, когнитивных, креативных и методологических (оргдеятельностных) качеств. Основными методами являются наблюдение, анкетирование, анализ образовательной продукции учеников, их рефлексивных записей. Существует некий общий алгоритм работы в мастерской. Первый шаг «Индуктор» - включение в процесс, начало, мотивирующее и стимулирующее творчество, толчок, соединяющий эмоциональную и интеллектуальную сферы деятельности личности. «Индукция» - создание эмоционального настроя, включение чувств ученика, создание личного отношения к предмету обсуждения. Это должно быть нетрудное задание вокруг слова, звука, музыкального фрагмента, предмета или рисунка. Обязательные условия: «открытость» задания, предполагающая возможность выбора вариантов его выполнения; неожиданность, оригинальность задания, вызывающая эффект новизны и эмоциональную привлекательность; внутренняя связь задания с основной идеей и сверхзадачей мастерской. На этом этапе происходит актуализация знаний каждого ученика путем обращения к его ассоциативному и образному мышлению и долговременной памяти, идет обогащение чувственного опыта, накопление словаря; осмысление своих впечатлений, действий и их вербализация. Второй шаг – «деконструкция» - смешение явлений, слов, событий, ведущее к осознанию учеником неполноты, неточности своего прежнего знания. Работа над материалом: с текстом, красками, природными материалами, схемами и т. д., превращение материала в хаос. Задача этого этапа в том, что прежние знания, представления претерпевают разрушение, разъединение. Перетасовка фактов дает возможность по-новому взглянуть на проблему. В работе со слабовидящими имеет значение то, что восприятие материалов происходит на полисенсорной основе. Третий шаг – «реконструкция» позволяет из вновь возникших разрозненных частей создать новое целое явление, представление, знание (собственный текст, рисунок, закон), которое затем предъявляется всем участникам мастерской. «Реконструкция» проходит на уровне самоконструкции (диалог ученика с самим собой) и социоконструкции (выполнение задания в группе, конструирование группового мнения, варианта решения проблемы и т. д.) Четвертый шаг – «социализация» - соотнесение и соединение индивидуальных результатов деятельности. Каждый ученик делится своими впечатлениями с соседом по парте, далее знания дополняются и корректируются в деловом общении с другой парой и затем объявляются всему классу. На этом этапе происходит формирование самооценки, взаимооценки, проводится самокоррекция. Кульминация творческого процесса – «разрыв», как озарение, как новое видение предмета, как переход к новому осознанию явления. Этот этап отражает состояние ученика, который начинает осознавать разрыв с собой прежним, со своими предыдущими знаниями, неумениями, страхами. Мастерская заканчивается рефлексией. Это момент самоанализа движения собственной мысли, чувства, знания, мироощущения. На этом этапе организуется выставка сочинений, рисунков. Участники, оценивая свою работу в мастерской, отвечают на вопросы: Что мне понравилось? Что нового я для себя открыл? Как я оцениваю собственное участие в мастерской?